

Метапредметная программа курса внеурочной деятельности «Проба пера» разработана с опорой на нормативные подходы к составлению программ внеурочной деятельности по ФГОС.

Цель реализации программы - высвободить внутренние творческие силы ребенка, его интеллектуальный и эмоционально-эстетический потенциал, ввести ребёнка в мир художественной литературы и помочь ему осмыслить образность словесного искусства, тем самым пробуждая интерес к чтению художественных произведений и словесному творчеству.

Программа курса введена в часть учебного плана, формируемого образовательной организацией в рамках внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления, и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Программа рассчитана на учащихся 5 и 6 классов, срок реализации 2 года: 35 часов в год (1 час в неделю), всего - 70 часов. Универсальность программы заключается в том, что работать по ней можно, начиная с любого (пятого или шестого) класса, можно менять темы занятий, учитывая специфику класса, традиционные школьные мероприятия или конкурсы.

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение "Мухамедьяровская средняя общеобразовательная школа Кувандыкского городского округа Оренбургской области"

УТВЕРЖДЕНО решение педсовета

протокол №__ от ____ 20__ года

Председатель педсовета _____

Подпись, печать ОУ Ф.И.О._____

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Проба пера»

Фаизова Дина Акрамовна, учитель русского языка и литературы,
(Ф.И.О. учителя, составителя)

Пояснительная записка

Метапредметная программа курса внеурочной деятельности «Проба пера» разработана с опорой на нормативные подходы к составлению программ внеурочной деятельности по ФГОС:

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации".
- Федеральный государственный образовательный стандарт основного общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 17.12.2010 г. № 1897 «Об утверждении федерального государственного стандарта основного общего образования» (зарегистрирован Министерством России 01.02.2011г., регистрационный №19644) с изменениями, утвержденными приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.12.2014г. №1644 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 06.02.2015 г., регистрационный №35915).
- Концепция духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина.
- Письмо Министерства образования и науки РФ «О внеурочной деятельности и реализации общеобразовательных программ от 14.12.2015 г. № 09-3564
- Постановление от 29 декабря 2010 г. № 189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821- 10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях».
- Основная образовательная программа образовательного учреждения, которая составлена на основе Примерной основной образовательной программы образовательного учреждения.
- Локальные акты образовательного учреждения, обеспечивающие реализацию внеурочной деятельности в рамках федерального государственного образовательного стандарта.

Жизнь выдвинула общественный запрос на воспитание творческой личности, способной, в отличие от человека-исполнителя, самостоятельно мыслить, генерировать оригинальные идеи, принимать смелые, нестандартные решения.

Однако психологи констатируют, что выпускники школ ещë не способны самостоятельно решать проблемы, не могут мыслить диалектически, системно, легко переходить от одного вида деятельности к другому. Им не хватает творческого воображения, инициативы, изобретательности. Такое положение дел требует качественно нового подхода в подготовке молодёжи к жизни. В воспитании мы должны быть нацелены на обучение самостоятельному мышлению и находчивости, ведь ум человека развивается самостоятельно в действии, как указывал Квинтилиан. И новые стандарты образования предполагают внесение значительных изменений в структуру и содержание, цели и задачи образования, смещение акцентов с одной задачи – вооружить учащегося знаниями – на другую – сформировать у него метапредметные умения и навыки как основу учебной деятельности.

Умение добывать знания, перерабатывать информацию, взаимодействовать с окружающими, осуществлять ценностный выбор и проявлять активную гражданскую позицию – это те основные метапредметные компетенции, которыми должны владеть выпускники школы.

Одним из способов формирования метапредметных компетенций является интеграция. Великий дидактик Ян Амос Коменский подчёркивал: "Всё, что находится во взаимной связи, должно преподаваться в такой же связи". Именно принцип интеграции лег в основу программы курса внеурочной деятельности «Проба пера». Что подразумевается под словом «интеграция»? В первую очередь – со-организация урочной и

внеклассической деятельности с единой целью, общей мотивацией к деятельности и единым конечным совокупным результатом, а также интеграция предметов «русский язык» и «литература».

Актуальность программы состоит в том, что сегодня, в век повсеместной компьютеризации и доступности любой информации и любых текстов, существует серьезная опасность вырастить поколение, не способное к самостоятельному речевому творчеству. Кроме того, психологами давно установлена связь между творческим потенциалом человека и сложным взаимодействием его сознания с подсознанием, мира мыслей с миром чувств. К сожалению, сегодня основная деятельность школьника носит словесно-логический характер, даже на уроках гуманитарного цикла мы больше заботимся о развитии логики ребенка, чем о его воображении. Так можно вырастить поколение людей, не умеющих стать личностями, грамотных специалистов, не способных, однако, стать Мастерами.

II. Общая характеристика курса

Метапредметная программа «Проба пера» ориентирована на достижение результатов определенного уровня.

Цель реализации программы: - высвободить внутренние творческие силы ребенка, его интеллектуальный и эмоционально-эстетический потенциал.

Задачи:

- ввести ребёнка в мир художественной литературы и помочь ему осмыслить образность словесного искусства, тем самым пробуждая интерес к чтению художественных произведений и словесному творчеству.

- сделать ещё один шаг к умению свободно, непринужденно – и одновременно чрезвычайно ответственно пользоваться словом, его художественными возможностями, его гибкой и музыкальной природой, его потенциалом точного и выразительного эквивалента собственному чувству.

- развивать навыки совместной деятельности и диалогового общения, активной жизненной позиции.

Технологический аспект программы

Программа разработана с учётом современных образовательных технологий: технологии развития критического мышления через чтение и письмо; технологии творческой мастерской; технологии группового обучения; игровых технологий; личностно ориентированного обучения; исследовательской и проектной деятельности; ИКТ, которые расширяют круг технических возможностей детей при редактировании и оформлении работ, издательской деятельности.

Методика проведения занятий

Если задача сочинения – развитие личности ребенка, интеграция знаний, представлений, опыта, которые он получает из различных источников, то и методика работы должна строиться на метапредметной основе. Такой характер методики определяется особенностью речевого высказывания, продуктивность которого находится в теснейшей связи с комплексом внутренних факторов: мышлением, чувствами, широтой представлений об окружающем мире. Таким образом, сочинение, как и любое речевое высказывание, – это отражение и результат характера всего обучения в школе, причем как через урочную, так и внеурочную деятельность.

Содержание данной программы курса внеурочной деятельности, начало которой – в программах по русскому языку и литературе, согласовано с содержанием программ по психологии, педагогике, информатике и ИКТ, краеведению, биологии, искусству.

Особенностью методики проведения занятий в творческом объединении является то, что теоретическая часть практически полностью отрабатывается на уроках русского языка или литературы, а внеурочные аудиторные занятия - это творческие практикумы, выполнение творческих проектов: выпуск тематических стенных газет, альманахов. Внеаудиторные занятия предполагают проведение исследований, работу со справочной 4 литературой, встречи, цель которых – сбор материала: беседы, опросы, интервью, а также защита творческих проектов, проведение мероприятий по итогам работы.

Каждое занятие начинается с игры, игровых творческих заданий, способствующих развитию креативности, создания в группе теплой атмосферы, развитию умений слушать собеседника, добиваться соглашения и т.д. (Игры даны в Приложении к программе).

Система занятий построена таким образом, чтобы на каждом занятии ребенок узнавал что-то новое, обогащая свой словарный запас, постигая лексическое многообразие и образность родного языка, приобрел навыки самостоятельной работы в различных жанрах художественного или публицистического стилей.

III. Описание места курса в учебном плане

Метапредметная программа курса «Проба пера» введена в часть учебного плана, формируемого образовательной организацией в рамках внеурочной деятельности общеинтеллектуального направления, и направлена на достижение планируемых результатов освоения основной образовательной программы основного общего образования.

Программа рассчитана на учащихся 5 и 6 классов, срок реализации 2 года: 35 часов в год (1 час в неделю), всего -70 часов.

Универсальность программы заключается в том, что работать по ней можно, начиная с любого класса, можно менять темы занятий, учитывая специфику класса, традиционные школьные мероприятия или конкурсы.

IV. Личностные и метапредметные результаты освоения курса

Личностные результаты

1. Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию.

2. Развитое моральное сознание и компетентность в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам.

3. Сформированность ответственного отношения к учению; уважительного отношения к труду, наличие опыта участия в социально значимом труде.

4. Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции. Готовность и способность вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания.

5. Развитость эстетического сознания путем творческой деятельности эстетического характера.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД

1. Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

2. Умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы

действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией.

Познавательные УУД

1. Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение и делать выводы.

2. Смысловое чтение: находить в тексте требуемую информацию (в соответствии с целями своей деятельности); ориентироваться в содержании текста, понимать целостный смысл текста, структурировать текст; устанавливать взаимосвязь описанных в тексте событий, явлений, процессов; резюмировать главную идею текста;

3. Развитие мотивации к овладению культурой активного использования словарей и других поисковых систем.

Коммуникативные УУД

1. Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение.

2. Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью.

3. Формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

V. Содержание курса внеурочной деятельности

1 год обучения

Вводное занятие «Что есть творчество?» Писатели и поэты о своем труде. «Люблю обычные слова, Как неизведанные страны. Они понятны лишь сперва, Потом значение их туманны. Их протирают, как стекло, И в этом наше ремесло» (Д.Самойлов).

Творческая работа: Перенесите себя или другого человека в воображаемую ситуацию, постараитесь осмысливать предполагаемые обстоятельства и на основе этого написать рассказ.

Обобщение сведений о типах речи.

Описание в художественном стиле. «Фантазии осени» - зарисовки

Повествование. «Подарило сюжеты лето».

Рассуждение. Сказка «Чем могут гордиться деревья, травы, животные?»

Жанры. Сочинение сказок о литературных жанрах.

Ассоциация – путь к творческому продукту. Приёмы свободных ассоциаций; приёмы направленных детерминированных ассоциаций. Эвристический прием «гирлянда ассоциаций». Сочинения на основе ассоциаций.

Эпитет. Изобразительные эпитеты. Выразительные эпитеты. Игры «Познакомься», «Узнай», составление загадок-описаний на основе эпитета, написание миниатюр, этюдов.

Новогодние фантазии: Новогодние сказки, рассказы, поздравления.

Метафора. Метафоры-загадки (загадки-иноскажания). Сочинение загадок. Стихотворение по метафоре: 1 строка - ассоциация по цвету; 2 строка - ассоциация по запаху; 3 строка - ассоциация по внешности; 4 строка - ассоциация по звуку; 5 строка - ассоциация по настроению, чувствам.

Сказки. Сочиняем сказки: «Сказки наизнанку», «Я начну, а ты продолжи», «Сказка по вопросам», «Бином фантазии», «Необычный персонаж», «Сказочный калейдоскоп». **Сказка для мамы.** «Сказка о добром солнышке». **Творческий проект «Сказка – это мудрость и мечта»**

Олицетворение. Сказки, рассказы, стихи. Темы: «Все в лесу поет», «Похвальное слово березе», «Бежит по планете ручей», «Уроки мудрой черепахи» и т.д.

Творческий проект «Живая земля»

Занимательное стихосложение. Рифма. Рифмы точные и неточные. Ритм. Игры: «Летающая рифма», «Отгадка в рифму», «Подскажи рифму», «Угадай стихотворение по рифмам», «Трудная рифма», «Буриме» (составление стихов на заданные рифмы).

Творческий проект «Передать моим читателям прошу, что веселые стихи я напишу».

Лингвистические сказки. Знакомство с алгоритмом написания лингвистических сказок. Перевод сведений о лингвистических явлениях с языка науки на язык сказки. 6 Переложение орфографических правил на язык лингвистических сказок. Написание учащимися собственных лингвистических сказок по мотивам того или иного орфографического правила.

Презентация творческих работ и их коллективное обсуждение.

2 год обучения

Обобщение и систематизация сведений о жанрах художественного стиля.

Творческая мастерская с использованием стратегии РАФТ «Осень».

Творческие работы «Заветное желание» с использованием стратегии РАФТ

Метафорический эпитет. «Тайны цвета» (характеристика цвета). Какого цвета утро, ветер, выюга, добро, зло? Творческое задание «Если цвет можно характеризовать, то составьте такой рассказ, где вместо обычных прилагательных были бы только прилагательные, обозначающие цвет».

Творческая работа «Какого цвета добрая душа?», «Хочу я в мир, не мною созданный, внести красивое своё» (В.Федоров)

Учимся сравнивать. Увидеть сходство "всего со всем". Игры. Творческие работы

Новогодние сказки: «Сказка морозного дня», составление новогоднего сценария «Сказка сказок – Новый год».

Творческий проект «Со мною сказок целый рой...»

Повествование с элементами рассуждения. «Формула счастья». Сочинение о самом счастливом дне.

Интервью. Интервью-монолог. Интервью-диалог Коллективное интервью.

Творческие работы на основе исследования. «Экспонат рассказывает о себе». Семейные предания. Семейная реликвия. Летопись родного края.

Проект «Дела давно минувших дней»

Кеннинг. (Образное определение понятия, перифраз в форме сочетания существительных в именительном и родительном падежах. Например: рождение дня — утро). Игры. Творческие работы с использованием приема «кеннинг».

Творческий проект «Живая земля».

Занимательное стихосложение. Игра «Я начну, а ты продолжи». Монорим (составление стихотворных текстов только с одной рифмой). Сочиняем акrostих (стихотворение, в котором начальные буквы каждой строки, читаемые сверху вниз, составляют слово или фразу). Сочиняем лимерики (стихотворения, в которых присутствуют абсурд, сказочность, юмористичность, скрытый смысл).

Творческий проект «Веселая уточка»

Лингвистические сказки. Коллективное создание галереи портретов самостоятельных частей речи. Написание учащимися собственных лингвистических сказок о жителях материка Морфология. Самостоятельное написание учащимися

лингвистических сказок к таким разделам науки о языке, как Фонетика, Словообразование, Синтаксис и Пунктуация. Индивидуальные консультации учителя.

Проект «Иллюстрированный сборник лингвистических сказок».

VI. Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности 5 класс

№	Наименование разделов/ модулей, тем	Кол-во часов		Характеристика деятельности обучающихся
		Ауди- торные	Внеауди- торные	
1	Вводное занятие «Что есть творчество?» Писатели и поэты о своем труде. Творческая работа: «Перенесите себя или другого человека в воображаемую ситуацию, постарайтесь осмыслить предполагаемые обстоятельства и на основе этого написать рассказ».	1	1	Обучающиеся знакомятся с отрывками из произведений, повествующими о труде писателя, поэта, пробуют себя на этом поприще
2	Описание в художественном стиле. «Фантазии осени» - зарисовки Повествование. «Подарило сюжеты лето». Рассуждение. Сказка «Чем могут гордиться деревья, травы, животные?»	3	2	Обучающиеся тренируются в составлении текста по определенному типу речи.
3	Литературные жанры Сочинение сказок о литературных жанрах.	1	1	Обучающиеся выбирают жанр в зависимости от цели высказывания, создают текст в выбранном жанре, сочиняют сказки о литературных жанрах
4	Ассоциация – путь к творческому продукту. Сочинения на основе ассоциаций	1	1	Обучающийся сможет потренироваться «расшатать» стереотипные представления о совершенством объекте, активизировать фантазию и воображение, перебросить мостик к отыскиваемым аналогиям
5	Эпитет. Игры «Познакомься», «Узнай»,	1	1	Обучающиеся составляют загадки на основе эпитета,

	составление загадок-описаний на основе эпитета, написание миниатюр, этюдов			пишут миниатюры, этюды, убеждаясь, что признак, выраженный эпитетом, обогащает образ в смысловом и эмоциональном отношении.
6	Новогодние фантазии	1	1	Сочиняют новогодние сказки, рассказы, поздравления
7	Метафора. Сочинение загадок. Стихотворение по метафоре	1	1	Обучающиеся составляют загадки- метафоры, пишут «стихотворение по метафоре»
8	8 Сказки. Сочиняем сказки: «Сказки наизнанку», «Я начну, а ты продолжи», «Сказка по вопросам», «Бином фантазии», «Необычный персонаж», «Карты Проппа», «Сказочный калейдоскоп». Сказка для мамы. «Сказка о добром солнышке». Творческий проект «Сказка – это мудрость и мечта»	3	3	Обучающиеся выделяют события сказки, уясняют их последовательность, повторяющуюся из сказки в сказку; получают первоначальное представление о циклической схеме сюжета. Готовят проект – сборник собственных сказок
9	Олицетворение. Сказки, рассказы, стихи. Темы: «Все в лесу поет», «Похвальное слово березе», «Бежит по планете ручей», «Уроки мудрой черепахи» и т.д. Творческий проект «Живая земля»	3	2	Работа над творческим проектом - альманахом «Живая земля»
10	Занимательное стихосложение. Игры: «Летающая рифма», «Отгадка в рифму», «Подскажи рифму», «Угадай стихотворение по рифмам», «Трудная рифма», «Буриме». Творческий проект «Передать моим читателям прошу, что веселые стихи я напишу».	2	2	Обучающиеся отгадывают хрестоматийные стихи по заданным рифмам, подбирают рифмы на заданные слова, составляют стихи на заданные рифмы. Готовят творческий проект.
11	Лингвистические сказки. Знакомство Написание учащимися собственных лингвистических сказок по мотивам того или иного орфографического правила. Презентация	2	2	Обучающиеся знакомятся с алгоритмом написания лингвистических сказок, учатся осуществлять перевод сведений о лингвистических явлениях с языка науки на язык сказки. Пишут

	творческих работ и их коллективное обсуждение			собственные лингвистические сказки
	Итого	18	17	35

6 класс

№	Наименование разделов/ модулей, тем	Кол-во часов		Характеристика деятельности обучающихся
		Ауди- торные	Внеауди- торные	
1	Обобщение и систематизация сведений о жанрах художественного стиля. Творческая мастерская с использованием стратегии РАФТ «Осень». Творческие работы «Заветное желание» с использованием стратегии РАФТ.	3	2	Обучающиеся делятся на группы или пары, выбирают аудиторию, форму (каждой группой), создают текст, соответствующий выбранным параметрам, совершенствуют написанное
2	Метафорический эпитет. «Тайны цвета» (характеристика цвета). Творческая работа «Какого цвета добрая душа?», «Хочу я в мир, не мною созданный, внести красивое своё» (В.Федоров)	1	1	Обучающиеся определяют, какую роль в нашей жизни играет цвет; развивая ассоциативное мышление, пишут творческие работы
3	Учимся сравнивать	1	1	Обучающиеся смогут поупражняться в умении находить сходство между предметами для создания образа, создают творческие работы
4	Новогодние сказки: «Сказка морозного дня», «Сказка сказок – Новый год». Творческий проект «Со мною сказок целый рой...»	2	1	Обучающиеся пишут новогодний сценарий, сочиняют новогодние сказки, готовятся к защите проекта
5	Повествование с элементами рассуждения. «Формула счастья». Сочинение о самом счастливом дне	1	1	Обучающиеся создают сочинения по данной теме, основываясь на собственных взглядах и опыте
6	Интервью. Интервью-монолог. Интервью-диалог. Коллективное	2	3	Обучающиеся знакомятся с рассказом А. П. Чехова —»Моя беседа с Эдисоном»,

	интервью			обсуждают, разрабатывают правила, которым нужно следовать, готовясь к интервью. Составляют вопросы в группе в соответствии с данными рекомендациями. Оформляют собственные интервью согласно правилам
7	Творческие работы на основе исследования. «Экспонат рассказывает о себе». Семейные предания. Семейная реликвия. Летопись родного края. Проект «Дела давно минувших дней»	3	2	Обучающиеся определяют основной круг вопросов при проведении исследования, потренируются в определении волнующих проблем при проведении исследования, готовятся к реализации проекта.
8	Кеннинг. Творческие работы с использованием приема «кеннинг». Творческий проект «Живая земля»	2	1	Работают над созданием альманаха «Живая земля».
9	Занимательное стихосложение. Монорим. Лимерики. Акростих. Творческий проект «Веселая уточка»	2	2	Знакомятся со структурой монорима, лимерика, акrostиха, упражняются в сочинении лимериков и акrostихов. Готовятся к реализации творческого проекта, посвященного всемирному празднику детской поэзии «Веселая уточка».
10	Лингвистические сказки. Написание учащимися лингвистических сказок о жителях материка Морфология. Самостоятельное написание учащимися лингвистических сказок к другим разделам науки о языке. Индивидуальные консультации учителя. Проект «Иллюстрированный сборник лингвистических сказок»	1	3	Работают по созданию «Иллюстрированного сборника лингвистических сказок» и готовятся к его презентации
Итого		18	17	35

VII. Описание учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательной деятельности;

№	Наименование объектов и средств материально-технического обеспечения
Методическая литература для педагога.	
	<p>1. Аникин В.П. Русская народная сказка. Пособие для учителей. - М., 1977.</p> <p>2. Белоусов В.Л. Сочинение-сказка в V классе // Русский язык в школе. – 1975. - №1.</p> <p>3. Выготский Л. С. Воображение и творчество в детском возрасте. — М.: Просвещение, 1991.</p> <p>4. Грибанская Е.Э., Новикова Л.И. Лингвистические сказки и рассказы: Методическое пособие для учителей русского языка. – Брянск, 2006.</p> <p>5. Дж. Родари. Грамматика фантазии, или Искусство придумывания историй. М.: Прогресс, 1978.</p> <p>6. Дж. Родари. Фантазии и сказки. Санкт-Петербург: Паллада-ПЭК, 1993.</p> <p>7. Еремина О.А. Литературный кружок в школе. 5-6 классы, М.: Просвещение, 2013.</p> <p>8. Линькова Вера. Алина в царстве Существительном. - Молодая Гвардия. Москва, 1997 г.</p> <p>9. Москвина Марина. Учись видеть (уроки творческих взлетов): http://www.erampra.narod.ru/moskvina/vid1.html</p> <p>10. Петрановская Л. Встаньте, дети, встаньте в круг...// Газета «Русский язык» №24, декабрь 1995, с.3.</p> <p>11. Петрановская Л. Игры, которые учат общаться: http://rus.1september.ru/article.php?ID=200103007</p> <p>12. Столяров А. М. Эвристические приёмы и методы активизации творческого мышления. — М.: ВНИИПИ, 1988.</p> <p>13. Субботин Д.И. Лингвистические сказки как средство развития творческого воображения и речи учащихся// Практика административной работы в школе. – 2010. – № 6</p>
Для обучающихся:	
	<p>1. Энциклопедии, справочники и другая аналогичная литература.</p> <p>2. Бурмако В.Н. Русский язык в картинках. – М., 1991.</p> <p>3. Волина В.В. Веселая грамматика – М., 1995.</p>
Интернет - ресурсы	
	<p>1. http://ru.wikipedia.org/</p> <p>2. http://rifma.com.ru/</p>
Технические средства обучения	
	<ul style="list-style-type: none"> • ноутбук, доска, мультмедиапроектор;
Экранно-звуковые пособия	
	<p>1. Набор ЦОР http://school-collection.edu.ru/)</p> <p>2. Большая детская энциклопедия для детей. [Электронный ресурс] http://www.mirknig.com/</p> <p>3. А.Ликум - Детская энциклопедия. [Электронный ресурс] http://www.bookshunt.ru/b120702_detskaya_enciklopediya_enciklopediya_vse_o_bo_vsem_5_</p> <p>4. Почему и потому. Детская энциклопедия. [Электронный ресурс] 12 http://www.kodges.ru/dosug/page/147/(09.03.11)</p> <p>5. Большая Детская энциклопедия. Русский язык. [Электронный ресурс] http://www.booklinks.ru/</p> <p>6. «http://schools.keldysh.ru/labmro — Методический сайт лаборатории методики и информационной поддержки развития образования МИОО Оборудование класса 8 парт, 16 стульев</p>

--	--	--

VIII. Планируемые результаты изучения курса.

Программа предусматривает достижение 3 уровней результатов:

Первый уровень результатов	Второй уровень результатов	Третий уровень результатов
предполагает приобретение обучающимися новых знаний, опыта решения творческих задач по различным направлениям. Результат выражается в понимании детьми сути творческой деятельности, умении решать поставленные задачи	предполагает позитивное отношение детей к базовым ценностям общества, в частности к образованию и самообразованию. Результат проявляется в инициативе, активности; уверенности в своих силах и способностях; нестандартных действиях; умении довести дело до конца.	предполагает получение школьниками самостоятельного творческого и социального опыта. Проявляется в участии школьников в реализации творческих проектов по самостоятельно выбранному направлению. Итоги реализации программы могут быть представлены через презентации проектов, участие в творческих конкурсах и олимпиадах, конференциях, фестивалях

Личностные результаты:

Ученик научится: работать коллективно, решать вопросы с учётом интересов окружающих людей, контактировать с разными людьми, помогать друг другу; проявлять настойчивость в достижении цели; соблюдать правила игры и дисциплину; выражать себя в творческой и игровой деятельности; ориентироваться в информационном пространстве, развивать критическое и творческое мышление.

Ученик получит возможность научиться: самостоятельно конструировать свои знания, быть толерантным в процессе межличностного взаимодействия; анализировать и систематизировать полученные умения и навыки.

Метапредметные результаты

Ученик научится: планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации, в том числе во внутреннем плане; добывать необходимые знания и с их помощью проделывать конкретную работу; анализировать и сопоставлять, обобщать, делать выводы; осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий с использованием учебной литературы; координировать свои усилия с усилиями других.

Ученик получит возможность научиться: строить красивую, правильную, образную речь в различных стилях и жанрах; осуществлять расширенный поиск информации с использованием ресурсов библиотек и Интернета.

Приложения к программе «Проба пера»

Дидактические игры
Учимся общаться

Теплый душ

Эта игра широко используется психологами всего мира для создания в группе теплой атмосферы, снятия напряжения, улучшения психологического состояния человека. Однако игра имеет и важную коммуникативную функцию: многим людям, особенно в нашей стране, очень трудно в лицо сказать о собеседнике что-то хорошее, теплое. Не

правда ли, нам странно слышать, как в американских фильмах родители говорят своим детям что-то вроде «Я горжусь тобой», коллега – коллеге: «Это было потрясающе!», учитель – ученику: «Ты меня сегодня просто поразил!»? Встречаются, конечно, мастера произносить прочувствованные речи по торжественным случаям или петь дифирамбы человеку, от которого в чем-то зависят (начальнику, врачу, учительнице ребенка, богатой подруге), но все это так льстиво, фальшиво, небескорыстно, что вряд ли кому-то, кроме уж совсем глупого и ограниченного человека, может быть приятно. А вот просто, искренне, тепло, без особой цели похвалить человека ох как трудно. Один мой знакомый, например, в таких случаях всегда употребляет формулу «ты меня прости, но...», как будто хочет сказать горькую правду. Получается странно: «Ты меня прости, но ты действительно специалист, каких мало», «Ты меня прости, но ты ведь очень привлекательная женщина». Показательно, не правда ли?

Не меньше число людей, которым очень трудно хорошее о себе выслушивать. Обычно мы краснеем, смущаемся, стараемся как-то оспорить сказанное («да что вы, да ничего такого») или хотя бы снизить значимость сказанного («да просто, да любой бы»). Данная игра как раз учит умению говорить хорошее другому и слушать хорошее о себе. Она будет эффективнее, если вначале вы обсудите с ребятами эту проблему.

Есть два варианта игры. В первом играющие образуют проход, как в игре «ручеек». Затем по очереди проходят «сквозь строй», при этом каждый стоящий должен сказать что-то приятное, похвалить, но повторяться нельзя. В ответ не разрешается ничего поправлять, комментировать, нужно просто улыбнуться и сказать «спасибо». Это вариант игры носит более публичный, демонстративный характер. К нему можно время от времени возвращаться, например, чтобы поздравить кого-то с днем рождения, приветствовать одноклассника, вернувшегося в школу после долгой болезни, напутствовать того, кто уезжает на ответственные соревнования, олимпиаду и т.д.

А вот способ, при котором каждый похвалит каждого «тет-а-тет». Все встают в два круга, один внутри другого, лицом к лицу. По сигналу ведущего каждый игрок внешнего круга должен, обращаясь к партнеру, продолжить фразу «Ты мне нравишься тем, что...». Эта формула подчеркивает, что речь не идет о какой-то объективной оценке, соответствий некоему представлению о том, каким ты должен быть, – просто мне нравится эта твоя черта и все, пусть это будет хоть привычка ходить с растрепанными волосами или манера всегда все ронять и терять. Разве не такие милые странности особенно дороги нам в близких людях? Затем то же самое делают стоящие во внутреннем кругу. Можно усложнить задачу: назвать минимум три симпатичные черты, при этом разноплановые (то есть о внешности, о характере, о способностях и т.д.). Когда обмен комплиментами состоялся, играющие благодарят друг друга и внутренний круг по команде ведущего делает шаг в сторону – таким образом все оказываются перед новым партнером. Поначалу дети будут вести себя очень скованно – дурачиться, краснеть, хихикать. Но если учитель будет доброжелательно настойчив и сам подаст пример, со временем зазвучат настоящие, теплые, неординарные слова одобрения.

Слушай!

Игра посвящена другому крайне редко встречающемуся умению – слушать собеседника, по-настоящему понимать его. Многие люди воспринимают рассказ человека о своей проблеме прежде всего как повод для самовыражения: высказать особенно умный совет, или дать понять, что уж с тобой-то такого никогда не случится, или, бросив свои дела, начать решать за другого его проблему и показать свою незаменимость. А вот просто выслушать, вникнуть, разделить переживания... Неудивительно, что большинство наших современников ощущают дефицит понимания и нехватку общения, даже если проводят в разговорах с приятелями целый день.

Для игры участники разбиваются на пары. Каждый рассказывает собеседнику о своей конкретной проблеме: родители не соглашаются завести собаку, никак не идет

математика, нет денег на нужную вещь, потерял телефон друга, с которым очень хочется встретиться, и т.д. При этом важно описать не только факты, но и почему это для тебя важно, какие чувства вызывает ситуация, какие есть варианты решения проблемы и что ты собираешься делать.

Когда обмен рассказами состоялся, каждый повторяет рассказ партнера для всех, причем говорит в первом лице, как о своей проблеме. При этом запрещены любые оценки, собственные домыслы, предположения, советы и т.д. Затем тот, о ком речь, отмечает все расхождения и неточности, описывает свои чувства во время рассказа: возникло ли у него впечатление, что его понимают, настроились на его волну, или ему было неприятно слушать, как его чувства, его трудности оценивают, анализируют, «препарируют под микроскопом»?

Игра требует много времени, особенно в больших группах, но важность умения, которое в ней формируется, того стоит.

Только «да»

Есть очень эффективный прием, который позволяет добиться соглашения даже в очень сложной ситуации, когда первоначальные позиции сторон сильно расходятся. Суть его в том, чтобы не усиливать конфронтацию, подчеркивая различия, а наоборот – стремиться увидеть даже в самых разных позициях нечто общее и обращать внимание оппонента прежде всего на то, с чем согласны обе стороны. Для этого свое видение проблемы, свои аргументы нужно излагать в виде таких утверждений, с которыми любой здравомыслящий человек, и нынешний оппонент в том числе, скорее всего согласится. После того как собеседник несколько раз согласится с вашим высказыванием и ответит «да» на ваш вопрос, он вряд ли отмахнется или отвергнет не задумываясь ваше основное положение.

Игра проходит так: участники выбирают интересную, актуальную тему, по которой могут быть сформулированы прямо противоположные позиции, например: «школьная форма – это хорошо» и «школьная форма – это плохо». Затем: все делятся на пары (можно на маленькие команды), в которых у собеседников разные мнения. Задача каждого игрока – убеждая оппонента в своей правоте, провести обсуждение в виде серии вопросов, на каждый из которых оппонент скорее всего ответит «да». Сначала спрашивает один, другой отвечает, потом наоборот.

Вот как, к примеру, может выглядеть обсуждение предложенной темы о школьной форме:

Позиция «форма – это хорошо»:

– Вы согласны, что раздумья, что завтра надеть, отнимают немало времени и порой раздражают?

– Вы согласны, что нет ничего хорошего, когда внешний вид учеников из малообеспеченных семей разительно отличается от вида детей из состоятельных семей?

– Вы согласны, что дети в школе должны чувствовать себя собранными и подтянутыми?

– Вы согласны, что тот, кто с детства привык носить деловую одежду, будет более комфортно чувствовать себя в будущем на работе? И т.д.

Позиция «форма – это плохо»:

– Вы согласны, что уже с детства полезно учиться выбирать и носить одежду соответственно ситуации, учиться сочетать вещи между собой?

– Вы согласны, что однообразие порой сильно действует на нервы?

– Вы согласны, что дети и подростки любят подчеркивать свою индивидуальность предметами одежды или аксессуарами?

– Вы согласны, что знания лучше усваиваются в психологически комфортных условиях?

– Вы согласны, что детям жизненно необходима свобода движений? И т.д.

Успешность выполнения задачи может оценивать оппонент или наблюдатель. Для успеха игры очень важен настрой ребят не на соперничество, а на совместную работу. Понятно, что в принципе можно вредничать и возражать в ответ на любое утверждение. С самого начала скажите ребятам, что цель этой игры не сиюминутная победа, а овладение очень полезным навыком. Конечно, польза игры не сводится к отработке хитроумного приема, сам процесс поиска формулировок меняет мышление спорящего, заставляет отказаться от духа конфронтации, искать точки соприкосновения разных позиций, и именно к этому нужно стремиться. Если же относиться к данной методике только как к способу обвести оппонента вокруг пальца, можно получить прямо противоположную реакцию: человек почувствует себя загнанным в угол и окончательно разозлится.

Вот он я!

Это шумная игра, очень полезная для ребят, но представляющая собой серьезное испытание для учительских нервов. Игра начинается по команде ведущего и длится заранее оговоренное время, примерно три минуты. Задача каждого играющего – привлечь к себе внимание как можно большего числа присутствующих. Для этого можно использовать любые способы, не представляющие риска для жизни, здоровья и имущества. Итак, по команде все начинают одновременно. Один кричит во всю мочь, лает или кукарекает, другой начнет обходить всех по очереди, беря за пуговицу и заглядывая в глаза, кто-то ляжет на пол или полезет на шкаф, кто-то начнет включать-выключать свет – словом, это будут незабываемые три минуты. Затем подводится итог. Кого заметили все? Почти все? Кому удалось удержать внимание дольше? Чьи действия были самыми оригинальными, самыми смелыми, самыми практическими? Обычноправляются с этим заданием очень по-разному, это зависит от особенностей личности, но некоторые приемы полезно иметь на вооружении каждому – для таких крайних случаев, как всеобщая паника, давка в толпе, другая ситуация, требующая быстрых скоординированных действий.

АССОЦИАТИВНЫЕ ИГРЫ

Цепочка ассоциаций

Важно, чтобы игра проходила в быстром темпе. Поэтому кроме листков (длинных и узких) и ручек понадобится секундомер. По команде ведущего каждый участник пишет на своем листке любое слово и передает его соседу (листки должны двигаться по кругу). Каждый читает полученное слово и очень быстро пишет ниже свое, ассоциативно 16 связанное с прочитанным. Время жестко ограничено, не более 2 секунд, поэтому долго думать нельзя, надо писать первое, что приходит в голову. Затем нужно завернуть край листка так, чтобы было видно только последнее слово, и передать его дальше. Игроки снова читают и пишут свою по ассоциации, заворачивают листок и передают его дальше.

Когда листки сделают полный круг, каждый разворачивает свой и зачитывает ассоциативную цепочку. Полезно проанализировать ассоциативные ходы – как связаны два слова, как развивается мысль?

У игры может быть интересное продолжение, если каждый участник напишет по получившейся цепочке связный рассказ.

Сравнения

Ход игры.

Играющие делятся на команды. Игрок (или два-три) одной из команд подходит к команде соперников, и те загадывают ему какое-либо слово. Затем он подходит к своей команде и называет ей сравнения загаданного предмета, явления, действия. Например, загадано слово «дождь». Игрок может приводить такие сравнения: Это может быть как водопад. Это может быть как колыбельная песня. Это как душ. Команда пытается угадать

загаданное слово. Затем команды меняются ролями. Побеждает та команда, которая смогла найти ответ, воспользовавшись наименьшим количеством сравнений.

Естественно, команды стараются задать друг другу слова посложнее, выбирая или очень абстрактные, которые трудно сравнивать (например, преобладание), или, напротив, очень конкретные, которые сложно угадать (вроде отвертки или застежки-молнии). Стоит оговорить, позволительно ли загадывать глаголы и прилагательные, а иногда ребята пытаются пустить в дело даже имена собственные и служебные слова. В принципе это возможно, но в тех границах, в которых интересность игры не приносится в жертву сложности.

Венок сравнений

Количество играющих 3—10 человек, класс можно разделить на группы. Игра идет по кругу, то есть каждый должен знать, после кого он вступает. Ведущий нужен ребятам дошкольного возраста.

Ход игры. Играющие выбирают какое-либо слово, называющее предмет, явление или действие. Затем все по кругу начинают сравнивать его с чем-либо, называя при этом основание для сравнения. Например, играют со словом река. Возможные варианты: Она похожа на ленту, такая же длинная и блестящая. Она похожа на время, ее тоже невозможно остановить. Задача каждого следующего игрока — привести убедительное сравнение, повторяться запрещено. Тот, кто не сумел ответить, выходит из игры. Побеждает ответивший последним.

Во время игры часто возникают дискуссии о том, можно ли засчитать то или иное сравнение. Обсуждение само по себе полезно. В этой игре не стоит вводить слишком жесткие ограничения в подборе сравнений. Снимать сравнения как неубедительные следует только тогда, когда игрок не может назвать сходных черт или говорит очевидную нелепицу.

Цели. Игра развивает ассоциативное, метафорическое мышление, ребенок начинает воспринимать предметы окружающего мира объемнее, глубже, обращает внимание на неочевидные связи между ними. Игра активизирует способность видеть разнообразные признаки предмета, а эта способность всегда считалась одним из основных критериев общего развития

Автопортрет

Ход игры. Ведущий объясняет условия. Сейчас каждый из вас получит десять минут для того, чтобы составить собственный словесный портрет. Вы запишете его на листочках. При составлении портрета вы не должны нарушать такое правило: нельзя называть никакие конкретные факты. Вы не можете указать свое имя, пол, возраст, цвет волос, домашний адрес, не должны вспоминать и описывать никакие конкретные факты своей биографии, вы можете написать: «Я люблю собак», но нельзя писать: «У меня есть собака», можно писать: «У меня веселый характер», но нельзя: «На мне красный свитер». Автопортреты, составленные с нарушением этого условия, будут сниматься с игры. Постарайтесь описать себя как можно лучше, скажите о себе самое главное. Теперь начинайте работать.

Когда отведенное время истекает и автопортреты написаны, ведущий собирает листки, перетасовывает их и нумерует. После этого он просит играющих приготовить второй листок бумаги и начинает по очереди читать самоописания, снимая с игры те, в которых было нарушено оговоренное условие. После каждого автопортрета он внятно называет номер текста, а каждый играющий, подумав, записывает у себя на листке этот номер и имя того, кому, по его мнению, автопортрет принадлежит. Когда все тексты будут прочитаны, производится подсчет правильных ответов. Победителями становятся те играющие, которых многие узнали, и те, кто сам точно распознал авторов описаний.

Конечно, играть в эту игру с теми же ребятами можно только одни раз: ведь если во время написания автопортрета они будут знать, что товарищи должны их угадать, в ход пойдут намеки, подсказки и прочие ухищрения, а это сведет на нет цели игры. Хочется

оговорить, что проводить игру в форме соревнования, в атмосфере азарта и соперничества крайне нежелательно.

Цели. Основная цель игры – помочь ребятам увидеть разницу между тем, как видит себя человек и как воспринимают его окружающие, заставить задуматься о том, как мало мы знаем о людях, с которыми годами видимся ежедневно. Скорее всего трудность вызовет и сам процесс написания своего портрета с соблюдением таких жестких ограничений. Это хороший повод подумать о том, как мало мы размышляем о самих себе, о своих особенностях, о том, что в нас самое главное. Для многих ребят мысль о том, что они как индивидуальность не сводятся к своему имени, внешности и истории жизни, оказывается абсолютно новой.

ИГРЫ, РАЗВИВАЮЩИЕ ТВОРЧЕСКИЕ СПОСОБНОСТИ

Цепочка слов

Я назову вам 5 любых слов. Составьте такой рассказ с этими словами, чтобы он был интересным, неожиданным и даже веселым. Что можно придумать, например, с такими словами: «чемодан», «петух», «облако», «макароны», «метро»?

Рассказ по опорным словам

Игра начинается с того, что ведущий выбирает опорные слова. Можно наугад ткнуть в книгу, можно обойти нескольких игроков, чтобы каждый из них шепнул ведущему первое пришедшее в голову слово. Когда список – 7–10 опорных слов – готов, он диктуется игрокам или записывается на доске. Теперь за отведенное время (примерно 10 минут) играющие должны сочинить связный рассказ, использовав все без исключения слова из списка. При этом можно, конечно, ставить слова в нужные грамматические формы. Повторять слова тоже не возбраняется.

Когда время истекает, все желающие могут прочесть получившиеся рассказы вслух. Все вместе выбирают самые лучшие рассказы. Иногда может быть удобен командный вариант игры, когда тексты сочиняют команды, а жюри называет лучший из них.

Интересной получается игра «с продолжением»: когда рассказы прочитаны, ведущий предлагает всем игрокам написать «вторую серию» — продолжение того же текста, в котором снова употребить все без исключения слова списка. Обычно это оказывается сложнее, чем написать первый текст. Игра очень хорошо развивает прежде всего речевую изобретательность, а поскольку ключ к успешному сочинению рассказа состоит в поиске неожиданных, остроумных сюжетных связок, развиваются также ассоциативное мышление, воображение, чувство юмора. Понятно, что чем жестче ограничения, тем экстремальнее ситуация творчества. Но полезно уметь не только изворачиваться, но и давать волю воображению, свободно и богато фантазировать, оттолкнувшись мыслью буквально от чего угодно. Следующие две игры помогают развить эту способность.

Фотография

Потребуется некоторое количество фотографий, вырезанных из иллюстрированных журналов, на которых изображены различные ситуации: две девушки читают письмо, мужчина и женщина ссорятся, человек спешит куда-то, ребенок тянет ручки и т.п. Задание простое: придумать историю, иллюстрацией к которой могла бы стать эта фотография. Исходная фотография может быть общей для всего класса или у каждого сочинителя своя. Можно ограничить время, придав игре оттенок азарта и соревновательности, а можно дать задание на дом, чтобы сочинители поработали спокойно. Затем все желающие читают свои истории вслух и вместе выбирают победителей – авторов самых лучших историй. Более сложный вариант игры: сочинение можно писать не по одной, а по нескольким фотографиям, увязывая их в общий сюжет. Чем более далекие и разнообразные ситуации будут на них изображены, тем интереснее, например, фото девушки с намыленными волосами с рекламы шампуня в сочетании с

изображениями пасущихся в тундре оленей и потерпевшего крушение поезда заставит напрячься самое ленивое воображение.

Эта простая игра – неплохая альтернатива традиционному сочинению «по картине». Фотографии со сценками «из жизни» воодушевляют ребят значительно больше, чем хрестоматийные картины, а главное, здесь можно писать не «что положено», а что придет в голову, что захочется. Практика показывает, что, сочиняя подобные истории, дети почти всегда прямо или иносказательно говорят о своих проблемах, о собственных трудных жизненных ситуациях, так что внимательному учителю сочинения по фотографиям могут очень много рассказать о внутренней жизни учеников. Обычно несколько человек в классе так увлекаются, что начинают после этого писать рассказы и повести «для себя». Чего еще желать? Что было? Играющие делятся на две-три команды. Каждая команда придумывает или вспоминает небольшую историю и инсценирует ее фрагмент, буквально пару фраз или эпизод длиной в одну-две минуты. Задача другой команды – по этому фрагменту воссоздать или придумать самим историю, в которую он бы естественно вписался, и тоже инсцирировать ее. Затем первая команда показывает инсценировку своей задуманной истории, и оба варианта сравниваются. Естественно, загадывая фрагмент, команды стараются выбрать из своей истории самые неясные по значению, допускающие множество толкований эпизоды и фразы. Важно, чтобы игра проходила в быстром темпе: не больше десяти минут на загадывание, две-три минуты на показ, затем пятнадцать – на воссоздание ситуации по фрагменту (в это время первая команда может прорепетировать свою сценку, выйдя из комнаты) и еще пятнадцать – на показ обоих вариантов. Не стоит тщательно репетировать инсценировки, достаточно распределить роли и выбрать режиссера, который прямо по ходу будет напоминать, что кому делать, а при необходимости – комментировать происходящее зрителям. Декорации и костюмы также могут быть весьма условными. В центре внимания – сюжет и то, как по-разному может быть проинтерпретирован заданный эпизод. Например, отрывок из диалога. «Мужчина: Она опять! Женщина: Да что это такое! Еще раз – и все, до свидания!». отгадывающая команда разыграла семейную сцену, а имелась в виду такая ситуация: рабочий вешает новую вывеску на магазин, она все время падает, хозяйка магазина возмущается.

Понятно, что такая игра лучше пройдет в неформальной обстановке, чем на уроке (хотя по времени один тур как раз в урок укладывается, но неизбежные шум и выходы в коридор могут не понравиться вашим коллегам в соседних аудиториях). Она может стать одним из любимых развлечений ваших учеников, поскольку требует не только раскованного воображения, чувства текста, слаженной командной работы, но и актерских способностей, а какой подросток не мечтает сыграть на сцене!

«Рассказ по кругу»

Время зависит от количества играющих. Желательно сесть в круг, во всяком случае, каждый должен знать, после кого он вступает.

Ход игры. Первый играющий начинает рассказ, придумывая и произнося вслух фразу, например: Однажды темным зимним вечером вся семья сидела за столом. Второй подхватывает, говоря фразу, продолжающую повествование, и т. д. В зависимости от количества играющих можно пройти один или несколько кругов так, чтобы получился хотя бы десяток фраз. Особенно азартно игроки пытаются своей фразой придать сюжету новый поворот или поставить в сложное положение следующего игрока. Долго раздумывать нельзя, для поддержания темпа можно считать до трех, пока игрок думает,— если он не начнет говорить, то выходит из игры.

Варианты. Эту игру легко изменять и усложнять многими способами. Вот некоторые из них. Можно задать жанр рассказа, например, детектив или мелодраму. Игроки должны придерживаться избранного жанра и отвергать чужеродные фразы. В результате получается забавная пародия. За основу можно взять общезвестный сюжет сказки, фильма и сочинить по нему триллер, официальный отчет или приторное

нравоучение для детей. Жанр может быть задан и более узко: описываем пейзаж, портрет, создаем диалог, текст торжественной клятвы, инструкцию по использованию фантастического прибора и т. п. Другой вариант. Все игроки выбирают себе «ключевые» слова или выражения, которые употребляют всякий раз, когда очередь дойдет до них. После первого круга это становится особенно весело, потому что каждый старается «подготовить» своему сюжету так, чтобы тому пришлось проявить больше изобретательности. В качестве таких ключевых элементов подойдут рекламные штампы, литературные образы, поговорки, даже языковедческие термины.

В сильной группе можно попробовать сочинять поэму. Для начала выбирайте простой ритм и парную рифму. В этом варианте игры не стоит пресекать подсказки и слишком жестко ограничивать время.. Если удастся создать хотя бы небольшое осмысленное стихотворение, всех можно поздравить!

Вариант для ребят постарше: сочиняйте с конца. Первый игрок говорит: И на этом все разошлись, второй: Он объяснил им, как было дело, и заверил, что опасности больше нет и т.д., к началу рассказа. Очень помогает детям слишком серьезным,* стремящимся все-все делать «как надо».

Интересно попробовать спародировать манеру некоторых людей совершенно некстати рассказывать что-нибудь «кстати». Для этого каждый игрок, кроме фразы, продолжающей рассказ, должен сообщить что-нибудь «кстати», зацепившись за любое слово в своей фразе, на- пример: И они в ужасе побежали прочь. Кстати, бег очень полезен для здоровья и помогает предотвратить инфаркт. Следить за связностью рассказа в этих условиях становится гораздо труднее, но зато сам рассказ получается очень смешным. Может быть, кому-то эта игра поможет избавиться от досадной привычки.

Цели. Прежде всего с помощью этой игры можно быстро повысить настроение, снять напряжение, усталость.

Игра развивает речевую изобретательность, учит не лезть за словом в карман, думать быстро. При этом важно, что высказывание каждого игрока связано с фразами остальных, и именно обыгрывание этой связи приносит успех. Это развивает умение внимательно слушать, естественно входить в общий сюжет.

«Круговая порука»

Нужен запас времени не менее 20 минут. Понадобятся ручки и листки бумаги. Игра проходит по кругу, каждый играющий должен точно знать, от кого он получает и кому передает листок. При этом в одном круге не должно быть больше 12—15 человек, класс можно разделить на группы. Ведущему необходим секундомер или часы с секундной стрелкой.

Ход игры. Игра очень похожа на предыдущую, но на порядок сложнее. Суть ее в принципе та же — сочинение рассказа по кругу. Отличие в том, что сочиняются одновременно столько рассказов, сколько участвует игроков.

По команде ведущего каждый записывает на своем листке первую фразу будущего рассказа. Затем ведущий командует: «Передали», и каждый передает свой листок соседу, например, по часовой стрелке. Игроки читают попавшие к ним фразы и пишут свои, связанные с предыдущими по смыслу. Потом по команде ведущего опять передают листки и т. д. Таким образом, если, на- пример, играют 10 человек, одновременно сочиняются 10 рассказов, у каждого из которых 10 соавторов.

Разумеется, с каждой следующей фразой задача игроков усложняется — увеличивается объем текста, который нужно продолжить, поэтому ведущий постепенно увеличивает время на работу — примерно на 20—30 секунд.

Листки передают до тех пор, пока они не сделают полный круг. За одну-две фразы до окончания рассказа ведущий предупреждает о приближении к финалу, чтобы игроки могли эффектно закончить рассказы. Игра завершается тем, что рассказы читают вслух и выбирают самые удачные. Побеждают в любом случае все — ведь в рассказ, названный лучшим, внесли свой вклад все игроки.

Игры из сборника Дж. Родари «Грамматика фантазии, или Искусство придумывания историй»
«Творческая ошибка»

В письменных работах дети делают ошибки (описки) и иногда получаются совсем новые слова, или слова с другим смыслом. Можно предложить детям сочинить историю или рассказик, взяв за основу их «творческую ошибку».

«Камень, брошенный в пруд»

(Создание истории из одного слова).

1. Берется произвольное слово и делится на буквы. С-Т-Р-А-Н-А

2. Придумывается слова, начинающиеся с этих букв, а затем связное предложение.

С – сок С – семь

Т – тоска Т – топоров

Р – роза Р – рубили

А – апельсин А – ананасы

Н – нога Н – на

А – артист А – афише

3. Исходя из этого предложения сочиняется небылица.

«Деформирование слова»

1. К слову прибавляется префикс, который вообще-то здесь неуместен.

2. На основе полученных слов придумываются сказки, истории. Например, о полукоте, непушке, микробегемоте.

«Лишнее слово»

Детям предлагается ряд слов, на основе которого они придумывают историю. Например: лес, девочка, бабушка, волк, Карабас-Барабас. «Бином фантазии» Два ученика предлагают по одному существительному. Например: «стакан» и «стадион». Все вместе соединяют эти слова любыми способами: стакан-стадион, стакан над стадионом, стадион в стакане и т.д. Каждое из этих сочетаний может послужить основой для конкретной истории.

«Что было бы, если...»

Детям дается первое попавшееся подлежащее и такое же сказуемое. (Их могут придумать дети). Например: «шкаф», «ползать». – Что было бы, если бы шкаф умел ползать? На основе этого предположения дети должны создать историю, небылицу, сказку.

«Чудесные человечки»

Нужно придумать необычных человечков (например, шоколадных) и сочинить сказку на основе свойств материала, из которого сделан человечек. (например, существа из мороженого, масла боятся солнца, так как они тают и т.п.).

«Фантастический анализ»

(Расчленение сказочных существ на первичные факторы). Например: Баба-Яга: избушка на курьих ножках, костяная нога, метла и ступа. Это упражнение, где идет в ход множество приемов.

К примеру, метла и ступа. – А что делает с ними Баба-Яга, когда не летает? Надо придумать как можно больше вариаций на эту тему.

«Сказки наизнанку»

Это так называемое «перевирание сказки». Детям предлагается представить ситуацию, если - Красная Шапочка злая, а Волк добрый; - Царевна-Лягушка оказалась злой Бабой-Ягой. «Веселая газетная смесь» Детям предлагается вырезать заголовки из

газет (побольше), и, перетасовав их, сгруппировать так, чтобы получилась зацепка для целого повествования.

Например: Купол собора святого Петра, раненный ударом кинжала, ограбив кассу, убежал в Швейцарию. Можно остановиться на достигнутом, а можно и пойти дальше: развив эту тему, сочинить какую-либо нелепую историю.

Автор утверждает, что вовсе не обязательно история должна иметь смысл, главное – процесс!

«Конструирование загадки»

Д. Родари дает принцип создания загадок.

1. Отстранение. Предмету или явлению дается такое определение, словно мы видим его впервые в жизни.

2. Ассоциация и сравнение.

3. Завершающая метафора.

4. (Необязательно). Нужно облечь таинственное определение в максимально привлекательную форму.

«Салат из сказок»

Детям дается задание (после урока по сказкам, например, Перро): попробовать сочинить историю, которая могла бы произойти, если - Золушка выйдет замуж за Синюю Бороду; - Принц, муж Золушки, на следующий день после свадьбы разбудит поцелуем Спящую Красавицу.

«Сказка-калька»

После прочтения сказку абстрагируют. Например: «Золушка». «А» живет в доме «Б» и находится с «Б» в иных отношениях, чем с «В» и «Г», тоже живущих с «Б». «Б», «В», «Г», отправляются в «Д», где происходит нечто «Е». «А» остается, но ему (ей) помогает «Ж» и «А» тоже отправляется в «Д» и т.д. При помощи этой схемы можно создать массу историй.

«Выложим карты на стол»

Игра состоит в том, чтобы коллективно придумать и проиллюстрировать рассказ. Перед игрой детям дается домашнее задание: сделать несколько карт с любыми картинками (всего 50). Дети по очереди вытаскивают карты, и, на основе картинки, сочиняют историю, причем следующие за первым должны продолжать на основе своих картинок, а последний участник придумывает финал. Каждый автор, после того, как выступит, иллюстрирует свою часть рассказа.

Таким образом получается коллаж, на основе которого кто-то из участников пересказывает все коллективное сочинение.

Лингвистические сказки

Алгоритм написания лингвистической сказки:

1. Выбери необходимый лингвистический материал.

2. Найди в учебнике или Интернете подробные сведения о лингвистическом понятии, точную формулировку орфографического или пунктуационного правила.

3. Замени научные термины сказочными персонажами.

4. Помни о том, что в лингвистической сказке главные герои олицетворяют те или иные языковые явления, а в поступках действующих лиц проявляются основные признаки этого языкового явления.

5. Придумай вступление, похожее на вступление к русским народным сказкам. Замени зачин «В некотором царстве, в тридевятом государстве» на «лингвистический».

6. Не забудь написать вывод, в котором ты утверждаешь, какую роль в жизни страны Лингвинии играют те или языковые явления.

7. Заверши сказку (Например: «И я там был, все правила/лингвистические понятия изучил, ни одного не забыл. Кто учиться хочет, тот молодец»).

Игра с частицей НЕ, образующей неологизм и новое этимологическое значение слова.

Приём показан в «Грамматике фантазии» Джанни Родари. Разработан и расширен в сказочном пособии по русской грамматике «Алина в царстве Существительном». Автор Вера Линькова.

Итак, создаём неологизм. НЕО – новый. ЛОГОС – слово. НОВОЕ СЛОВО.

- Что делает обычная пушка?

-Стреляет.

- В каких действиях применяется этот предмет?

- В военных. Перечисляем все признаки и значения известного предмета.

Какие слова ассоциируются с этим предметом? ВОЙНА, БЕДА, ГОРЯ, СТРЕЛЯЕТ СНАРЯДАМИ...

Присоединим к слову ПУШКА отрицательную частицу НЕ.

Что получится?

- НЕПУШКА. Это неологизм.

НЕПУШКА не приносит что?

ВОЙНУ, БЕДУ, ГОРЯ, НЕ СТРЕЛЯЕТ СНАРЯДАМИ...

Переместим вновь образованное слово в сказочный контекст со всеми свойственными ему противоположными значениями.

Допустим: ... На высокой горе стояла красивая сказочная НЕПУШКА.

- Что было вокруг?

- Чем стреляла непушка?

Фантазии детей: - Непушка стреляла оладушками

- Блинами!

- Пирожками!

- Шоколадками!

- Конфетами! И т.д.

С помощью уже известного приёма находим «бином» для неологизма НЕПУШКА. Допустим: БЕГЕМОТ – ТАЗИК.

Первое предложение для начала сказки уже придумано: «На высокой горе стояла красивая сказочная НЕПУШКА».

Во второе предложение сказки надо включить бегемота.

В третье – тазик. Дети высказывают свои предложения. Записываются лучшие.

Игры в рифмы

Учитель приглашает к себе двух желающих и с их позиции объясняет игру всей группе: первый ребенок называет любое слово, а другой через 10-15 секунд называет к нему рифму, после этого дети меняются ролями.

Проигрывает тот, кто за данный отрезок времени не смог подобрать рифму. Затем школьникам предлагается поиграть с соседом по парте. Занятие станет несколько шумным, но очень увлекательным и полезным.

В последующем игру можно использовать в качестве элемента разминки, варьируя временной отрезок на ответ.

Назвать рифму к слову люстра? (Устно, вкусно, шустро...) – Обращаем внимание на то, что слово люстра – имя существительное, а слова устно, вкусно, шустро – это наречия. Видите, могут рифмоваться не только слова одной части речи – то есть существительное с существительным (как в случае пакля – цапля, капля...), глагол с глаголом (играть – читать, плясать...) – но и разных частей речи.

Игра «Маленькие соавторы»

Я называю первую строчку, а вы мне придумываете вторую так, чтобы у нас получилось двустишие – с рифмой, со смыслом – и чтобы эти строчки не обидели наших друзей.

Итак, я называю готовую первую строчку, а вам остается придумать только вторую. Слушаем внимательно:

Если мы хотим играть...
Краски выберем и кисти... –

Игра "Верная рифма"

Игра учит детей обращать внимание на смысл рифмующихся слов, развивает умение ориентироваться в определенной речевой ситуации.

Условия игры. Учитель или ведущий читает стихотворные строки, не договаривая в строфе последнее слово, и взмахом руки просит детей закончить фразу. Ученики хором произносят потерянное слово только в том случае, если смысл строфы верный. Если же во фразе содержится ошибка, игроки молча поднимают руку.

Игра "Придумай двустишие"

Я вам даю готовые рифмы, а вы мне на эти рифмы придумываете первую и вторую строчки сами. Можно изменить окончания и число предметов (единственное, множественное). Например: конфеты – билеты, пакеты, секреты... Или: мишкa – задвижка, книжка, стрижка...

Например:
Сколько съела я конфет
– Это маленький секрет.

Очень вкусные конфеты
Были в праздничных пакетах.

Только в добрых детских книжках
Добрьми бывают мишки...

Стал совсем лохматым мишкa
– Кто бы мишке сделал стрижку?

Сочини акrostих «Чемпионская мечта»

Р
Е
К
О
Р
Д

Памятка «РАФТ»

- Р – роль. От чьего имени будешь писать?
- А – аудитория. Для кого будешь писать?
- Ф – форма. В какой форме будешь писать?
- Т – тема. О чём будешь писать? Какова основная мысль?

Представь, что ты превратился в сад, или мяч, дорогу, школу, солнце, цветок, каплю дождя, компьютер.

Превратившись в столь неожиданный предмет, что ты чувствуешь, ощущаешь?
Каковы будут твои действия?
Постарайся свои мысли записать в форме маленького рассказа.